

Ausgabe 04 / 08



Karl Franz

Ein Imperator macht Urlaub!

Games Convention

25 Gründe den WAR-Stand zu besuchen

XXL-Interview

Warhammer Vault stellt sich vor

2 95



EDITORIAL

Junge, Junge. Diesen Monat ging es ja drunter und drüber. Erst diese Hitze mit über 35°C im Schatten und dann auch noch diese Ankündigung von Mythic vier Klassen aus dem Spiel zu nehmen und zudem die restlichen Hauptstädte neben Altdorf und der Unvermeidbaren Stadt erst nach Release nachzuliefern. Das erhitzte die Gemüter natürlich noch zusätzlich, bis sie bei einigen Leute sogar fast am Kochen waren.

Darauf gehen wir in dieser Ausgabe natürlich ebenso ein, wie auch auf das nächste große Event des Jahres, die Games Convention in Leipzig. Nicht nur weil wir persönlich vor Ort sein werden wird die GC wieder ein Event, welches man als passionierter (Online-) Spieler auf gar keinen Fall verpassen darf. Informationen zu der Spielemesse, welche vom 21. - 24. August läuft findet ihr auf der offiziellen Website unter *www.gc-germany.com*

Als weiteres Highlight in dieser Ausgabe dürfen wir euch ein Interview mit den Verantwortlichen von Warhammer Vault präsentieren. Hierbei möchten wir ein ganz besonderes Dankeschön an *Beibhinn* aussprechen. Nicht nur weil sie sich bereitwillig für ein Interview zur Verfügung stellte, sondern auch weil sie es war die als erste eine englische Version von FrontLINE forderte. Erst dadurch sah sich Rowhin überzeugt, dass es eine Übersetzung geben müsste und er machte sich - mit großartigem Ergebnis - ans Werk. Unser Dank gilt also *Beibhinn*. Dir sei unsere vierte Ausgabe gewidmet!

euer FrontLINE Team

[alba]


Let‘s raid WAR!
Seite 5



Let‘s raid Warhammer Online

Sommer. Das bedeutet für den typischen (Online-) Spieler Rollos runter, Ventilator oder Klimaanlage anschalten und natürlich im August mal raus aus dem Kellergeschoss um zur Games Convention zu fahren. Schließlich muss man sich ja über alle Neuigkeiten am Markt informieren. Damit ihr als eingefleischte WAR Fans keinerlei Probleme habt, solltet ihr euch den folgenden, ultimativen Artikel zu Gemüte führen. Beginnend mit der GC Checklist haben wir euch zusätzlich aufgezählt warum man dem WAR Stand einen Besuch abstatten muss. Auch wir von FrontLINE werden übrigens vor Ort sein und euch in Ausgabe 5 einen umfassenden Erlebnisbericht über unsere Reise zur GC und unseren dortigen Aufenthalt liefern.

Checkliste: Was brauche ich für einen erfolgreichen Games Convention Besuch?

- [x] Ein Fass Ale um die Fahrzeit zu überbrücken
- [ ] Zehn Liter Kaffee um später wieder nüchtern zu werden
- [ ] Zwergers für den kleinen Hunger zwischendurch
- [ ] Digitalkamera um die ViPs zu screenshoten (also eigentlich nur die Messebabes)
- [ ] Eure Gildenstandarte um das eigene Territorium abzustecken
- [x] Eure Gildenshirts um die eigene Zugehörigkeit klarzustellen
- [ ] Musikinstrumente jeglicher Art um die Massen mit bloßer (lärmender) Anwesenheit zu beeindrucken
- [ ] Werbematerial für die eigene Gilde zum Verschenken an die Fans (mit dem Gildenwappen bedrucktes Klopapier, Sticker, Taschentücher, Flaggen)
- [x] Eure Sonnenbrille!!!
- [ ] Ein Deutsch-Englisches Wörterbuch um auch jeden auf der Messe zu verstehen
- [x] Ein Zelt, schließlich will man ja meist mehrere Tage bleiben
- [ ] Eine Truhe voller Gold um den Eintritt zu bezahlen (da bleibt sicher noch einiges übrig um drinnen dann für Verpflegung zu sorgen)
- [ ] Ein eingelegtes Squig im Glas, einfach nur darum halt
- [ ] Duftbäumchen zum Umhängen, wegen allen möglichen Gerüchen
- [ ] Genug Zeit einpacken (zur Not zwei Tage krank melden)

[mask] & [alba]



Let‘s raid Warhammer Online

Man sollte die GC und den WAR Stand besuchen, weil...

1. ...man GOA- und Mythic-Mitarbeiter nach allen Infos löchern kann die sie noch nicht hergeben wollen.

2. ...WAR zu den Spielen gehört, die man erlebt haben muss und nicht durch Videos und Berichte beurteilen kann.

3. ...man andere MMOs auch zuhause spielen kann, immerhin ist AoC draußen und WotLK mehr oder weniger nichts Neues.

4. ...man das letzte bisschen Zweifel ausräumen muss, man könnte vielleicht doch Hochelf spielen wollen.

5. ...man bei Wettbewerben auf der Bühne direkt die ersten Gegner ummoshen kann.

6. ...man als weiblicher Fan sein neues Hexenkriegerinnen-Kostüm einweihen möchte.

7. ...die Hoffnung, dass die gestrichenen Klassen doch noch zum Release bereit stehen zuletzt stirbt.

8. ...Wayne busfahren kann.

9. ...man sich schon immer auf einer großen Bühne zum Affen machen wollte um vielleicht einen Betakey zu gewinnen.

10. ...man hochbrisantes Fanmaterial wie Kugelschreiber, Bierdeckel und Klopapier umsonst nachgeschmissen bekommt.

11. ...man mit den anderen Fans in der Schlange vor den PCs Duelle austragen kann um die Wartezeit zu überbrücken.

12. ...niemand die Wörter „awesome“ und „great“ so oft in einen Satz packen kann wie Paul Barnett.

13. ...man versuchen kann, sich in Pauls Gepäck zu verstecken um mit ihm in die USA zu Mythic zu fliegen.

14. ...Stalker und Autogrammjäger kommen mit den verschiedenen VIP‘s, wie zum Beispiel Sterntaler voll auf ihre Kosten.

15. ...man die Möglichkeit hat ersten Gegnern den Fehdehandschuh vor die Füße bzw. ins Gesicht zu werfen.

16. ...man das selbstgebastelte „R.I.P. Choppa“ - Banner direkt vor dem WAR Stand aufstellen muss um allen Menschen seine Trauer zu zeigen.

17. ...ein gutes Spiel anziehender sein sollte als knapp bekleidete Hostessen (die natürlich trotzdem fotografiert werden).

18. ...man fragen kann, was man schon immer fragen wollte. Zum Beispiel: Was ist mit den Sonnenbrillen passiert?

19. ...man den ganzen Fehlgeleiteten, die man an den AoC- und WoW-Ständen bekehrt hat, den Weg zeigen muss.

20. ...man auf die Bühne springen und mit einer gewagten Tanzeinlage vorführen kann, warum das Spiel doch ein /dance Emote haben sollte.

[alba] [maeb] [mask]

Sterntaler‘s TOP 5:

...es die wichtigste Messe ist, und WAR dort mit einem sehr großen Stand und mit vielen PC‘s vertreten ist.

..man die WAR Community trifft.

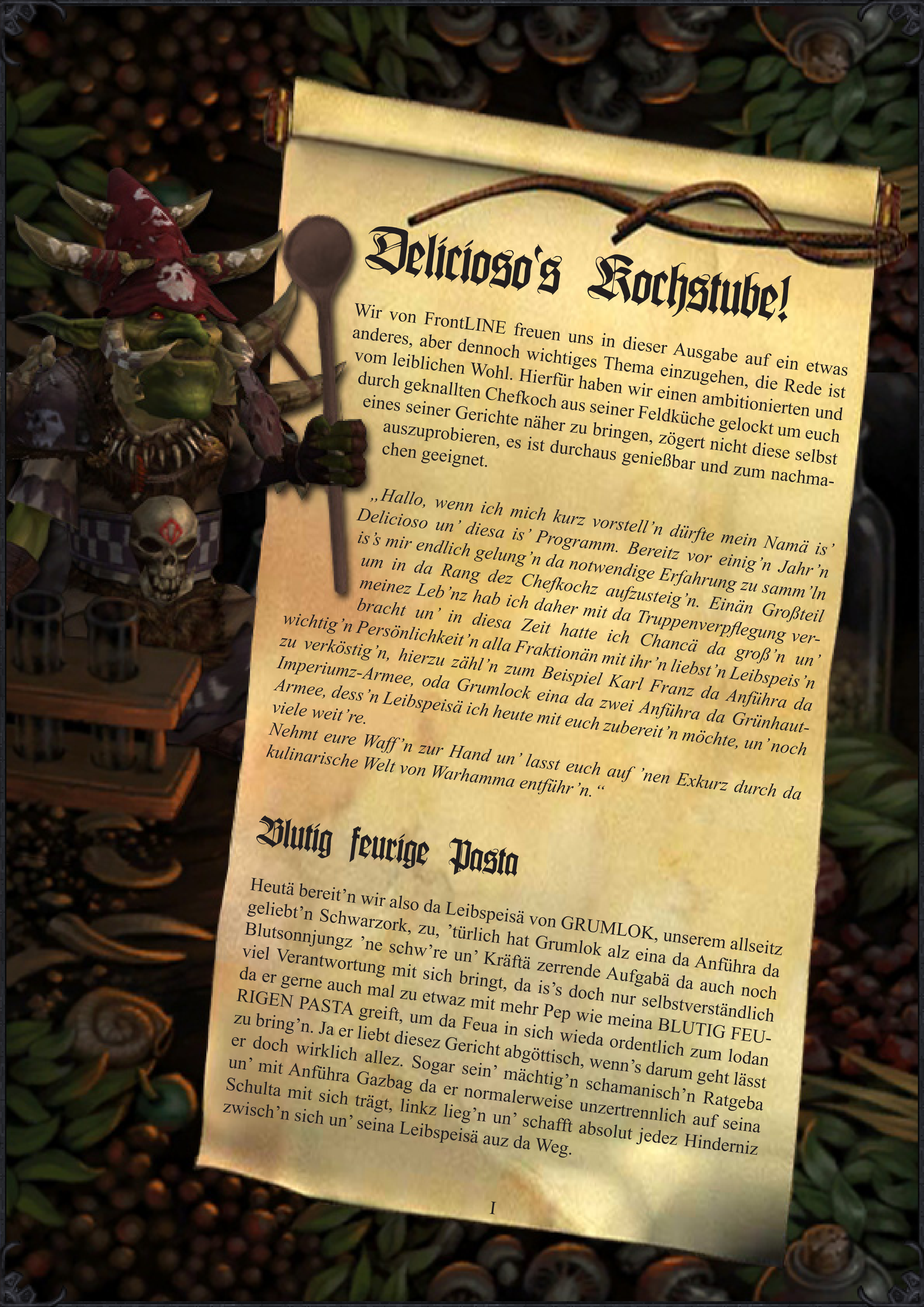
...man die Weltpremiere des neuen WAR Trailers erlebt.

...man dort WAR anspielen kann mit noch mehr Patches als es derzeit in der Beta möglich ist.

...WAR dann noch näher am Release steht und es noch viele weitere Informationen gibt.



Kai Schober
Community Manager



Delicioso's Kochstube!

Wir von FrontLINE freuen uns in dieser Ausgabe auf ein etwas anderes, aber dennoch wichtiges Thema einzugehen, die Rede ist vom leiblichen Wohl. Hierfür haben wir einen ambitionierten und durch geknallten Chefkoch aus seiner Feldküche gelockt um euch eines seiner Gerichte näher zu bringen, zögert nicht diese selbst auszuprobieren, es ist durchaus genießbar und zum nachmachen geeignet.

„Hallo, wenn ich mich kurz vorstell'n dürfte mein Namä is' Delicioso un' diesa is' Programm. Bereitz vor einig'n Jahr'n is's mir endlich gelung'n da notwendige Erfahrung zu samm'ln um in da Rang dez Chefkochz aufzusteig'n. Einän Großteil meinez Leb'nz hab ich daher mit da Truppenverpflegung verbracht un' in diesa Zeit hatte ich Chancä da groß'n un' wichtig'n Persönlichkeit'n alla Fraktionän mit ihr'n liebst'n Leibspeis'n zu verköstig'n, hierzu zähl'n zum Beispiel Karl Franz da Anführa da Imperiumz-Armee, oda Grumlock eina da zwei Anführa da Grünhaut-Armee, dess'n Leibspeisä ich heute mit euch zubereit'n möchte, un' noch viele weit're.

Nehmt eure Waff'n zur Hand un' lasst euch auf 'nen Exkurz durch da kulinarische Welt von Warhamma entführ'n.“

Blutig feurige Pasta

Heutä bereit'n wir also da Leibspeisä von GRUMLOK, unserem allseitz geliebt'n Schwarzork, zu, 'türlich hat Grumlok alz eina da Anführa da Blutsonnjungz 'ne schw're un' Kräftä zerrende Aufgabä da auch noch viel Verantwortung mit sich bringt, da is's doch nur selbstverständlich da er gerne auch mal zu etwaz mit mehr Pep wie meina BLUTIG FEURIGEN PASTA greift, um da Feua in sich wieda ordentlich zum lodan zu bring'n. Ja er liebt diesez Gericht abgöttisch, wenn's darum geht lässt er doch wirklich allez. Sogar sein' mächtig'n schamanisch'n Ratgeba un' mit Anführa Gazbag da er normalerweise unzertrennlich auf seina Schulta mit sich trägt, linkz lieg'n un' schafft absolut jedez Hinderniz zwisch'n sich un' seina Leibspeisä auz da Weg.

Fingerfertigkeit:

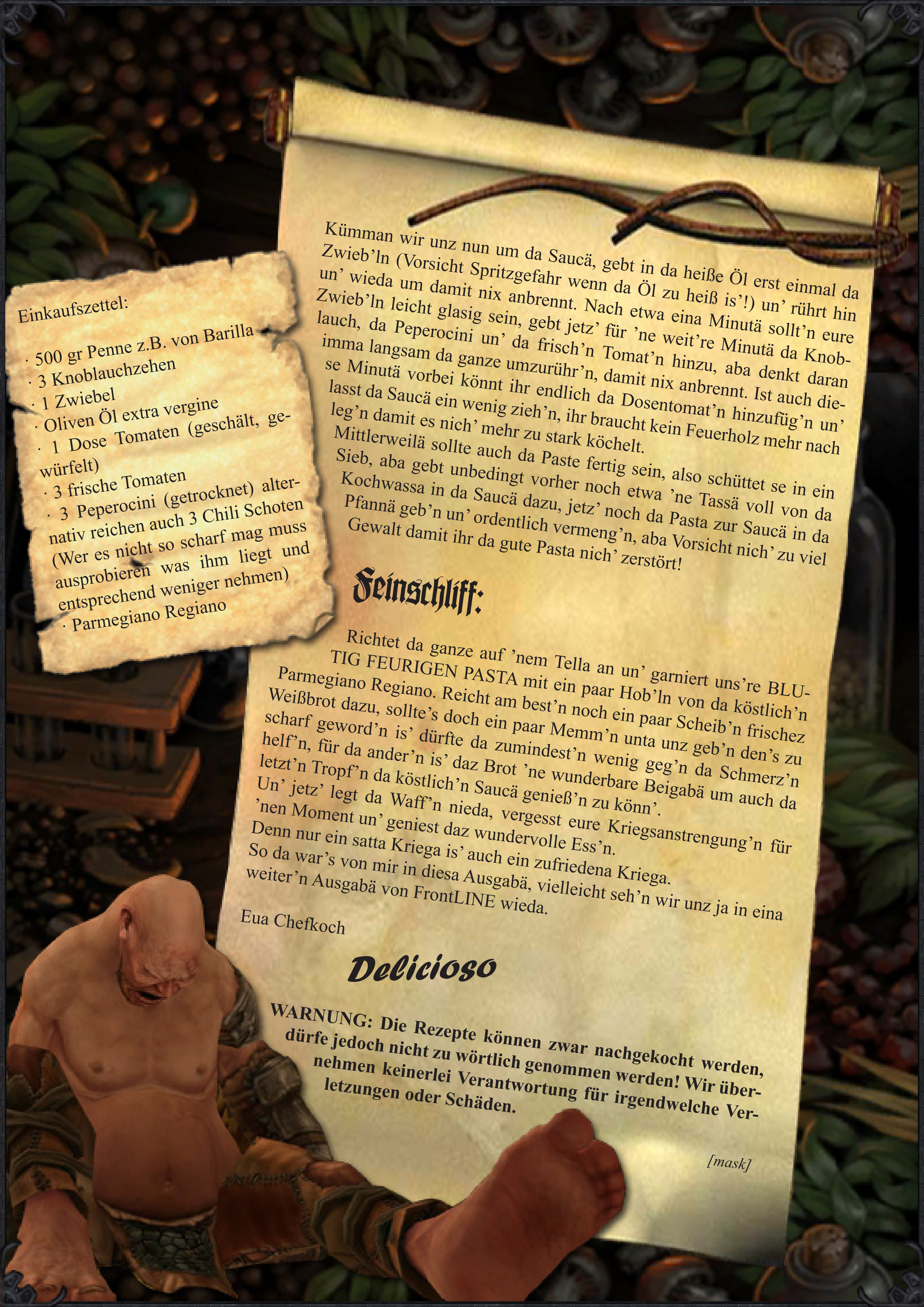
Auch wenn's sehr effektiv sein kann mit da Kopp durch da Gegnerische Barrikadä zu stoß'n, so sollte man beim Koch'n doch bessa organisiert vorgeh'n. Für da Schwert gewandt'n unta unz is's nich' zwingend notwendig da Zutat'n vorzubereit'n, wir könn' da Zutat'n problemloz auch nebenbei noch Tranchier'n. All da ander'n, eher magisch veranlagt'n, empfehle ich sich viel Zeit zum Zerhäcks'ln da Zutat'n zu nehm'n, damit nich' am Endä irgendwelche Körperteilä vermisst werd'n.

Vorbereitung:

Nehmt 'nen groß'n Topf, füllt ihn zu 3/4 mit Wassa un' stellt ihn aufz Feua damit da Wassa zum koch'n gebracht wird. Jetz' nehmt ihr euch da Zwieb'l un' schneidet se in möglichst kleine Würf'l, nein hier wird sich nich' üba tränende Aug'n beschwert, ihr seid blutrünstige Kriega da kein' Schmerz kenn' un' sich vor da Tot nich' fürcht'n? Also verhaltet euch gefälligst auch so! Alz nächstez komm'n da Tomat'n dran, halbiert se un' holt da schwabbelige un' kernige Innerä herauz, damit da leck're Fruchtfleisch übrig bleibt. Diesäz schneidet ihr dann ebenfallz in schöne kleine Würf'l. Jetz' hab'n wir nur noch da Knoblauch un' da Peperocini übrig, gebt am best'n beidez in 'nen Mörsa un' zerstoßt es auf da brutalste Art un' Weisä, alternativ könnt ihr's auch einfach nur sehr fein schneid'n für da Fall da ihr nich' im Besitz einez Mörsa un' Stöß'lz seid, aba's sei euch gesagt da diez bei weitem nich' soviel Spaß macht.

Zubereitung:

Jetz' nehmt ihr euch 'ne Pfannä un' stellt diese ebenfallz auf 'ne Feuerstellä un' gebt ein wenig von da gut'n Oliv'n Öl hinein, aba nich' zu viel! Es sollte nur gerade so da Bod'n da Pfannä bedeck'n. Mittlerweilä dürfte auch eua Wassa koch'n, gebt ein wenig Salz in da kochende Wassa, es darf ruhig etwaz mehr sein so etwa zwei gehäufte Esslöff'l sollt'n jedoch genüg'n. Werft da Pennä hinterher un' beachtet da Angab'n auf da Verpackung, dabei solltet ihr da Sanduhr bessa nich' auz da Aug'n verlier'n. Zwischendurch imma wieda mal da Pasta probier'n damit se auch schön bissfest bleib'n, um da perfektez Ergebniz zu erziel'n könnt ihr da Pasta ruhig 'ne Minutä vor da angegeb'nen Zeit herauz hol'n.



Kümman wir unz nun um da Saucä, gebt in da heiße Öl erst einmal da Zwieb'ln (Vorsicht Spritzgefahr wenn da Öl zu heiß is'!) un' rührt hin un' wieda um damit nix anbrennt. Nach etwa eina Minutä sollt'n eure Zwieb'ln leicht glasig sein, gebt jetz' für 'ne weit're Minutä da Knoblauch, da Peperocini un' da frisch'n Tomat'n hinzu, aba denkt daran imma langsam da ganze umzurühr'n, damit nix anbrennt. Ist auch diese Minutä vorbei könnt ihr endlich da Dosentomat'n hinzufüg'n un' lasst da Saucä ein wenig zieh'n, ihr braucht kein Feuerholz mehr nach leg'n damit es nich' mehr zu stark köchelt.

Mittlerweilä sollte auch da Paste fertig sein, also schüttet se in ein Sieb, aba gebt unbedingt vorher noch etwa 'ne Tassä voll von da Kochwassa in da Saucä dazu, jetz' noch da Pasta zur Saucä in da Pfannä geb'n un' ordentlich vermeng'n, aba Vorsicht nich' zu viel Gewalt damit ihr da gute Pasta nich' zerstört!

Einkaufszettel:

- 500 gr Penne z.B. von Barilla
- 3 Knoblauchzehen
- 1 Zwiebel
- Oliven Öl extra vergine
- 1 Dose Tomaten (geschält, gewürfelt)
- 3 frische Tomaten
- 3 Peperocini (getrocknet) alternativ reichen auch 3 Chili Schoten (Wer es nicht so scharf mag muss ausprobieren was ihm liegt und entsprechend weniger nehmen)
- Parmegiano Regiano

Feinschliff:

Richtet da ganze auf 'nem Tella an un' garniert uns're BLUTIG FEURIGEN PASTA mit ein paar Hob'ln von da köstlich'n Parmegiano Regiano. Reicht am best'n noch ein paar Scheib'n frischez Weißbrot dazu, sollte's doch ein paar Memm'n unta unz geb'n den's zu scharf geword'n is' dürfte da zumindest'n wenig geg'n da Schmerz'n helf'n, für da ander'n is' daz Brot 'ne wunderbare Beigabä um auch da letzt'n Tropf'n da köstlich'n Saucä genieß'n zu könn'.

Un' jetz' legt da Waff'n nieda, vergesst eure Kriegsanstrengung'n für 'nen Moment un' geniest daz wundervolle Ess'n.

Denn nur ein satta Kriega is' auch ein zufriedena Kriega.

So da war's von mir in diesa Ausgabä, vielleicht seh'n wir unz ja in eina weiter'n Ausgabä von FrontLINE wieda.

Eua Chefkoch

Delicioso

WARNUNG: Die Rezepte können zwar nachgekocht werden, dürfe jedoch nicht zu wörtlich genommen werden! Wir übernehmen keinerlei Verantwortung für irgendwelche Verletzungen oder Schäden.

[mask]



Anekdoten aus der Warhammer Welt

Elfen sind wie Schnittlauch. Außen grün, innen hohl und sie tauchen immer gebündelt auf.

Treffen sich zwei Zwerge. Fragt der eine den anderen: „Was hast du denn gemacht? Du hast ja ein ganz blaues Auge!“
Darauf der andere: „Als ich vorhin durch den Wald gerannt bin, schoss auf einmal ein Pilz aus dem Boden und ich konnte nicht mehr ausweichen...“

Unbekannter Zwerg: „Ich habe nie verstanden warum es für die Menschen ein Problem ist gegen große Feinde zu kämpfen. Für uns Zwerge ist das wie Bäume fällen.“

Drei Zwerge zanken sich, wer den kleinsten Vater hatte. Sagt der eine: „Meiner konnte locker unter einem Tisch durchgehen!“ Sagt der zweite: „Meiner konnte unter einem Stuhl durchgehen!“ Sagt der dritte: „Und meiner ist verunglückt, als er beim Erdbeerpflücken von der Leiter fiel!“

Ein Zwerg geht zum Elfenkönig und erklärt, dass er Krieg führen will. Der Elfenkönig erwidert: „Du bist allein und ich habe 100 ausgebildete Elfenkrieger“. Der Zwerg zurück: „Stimmt, warte mal.“ Am nächsten Tag kommt der Zwerg mit seinem Bruder zurück und will wieder Krieg führen. Der Elfenkönig lacht und sagt: „In der Zeit, wo du deinen Bruder geholt hast, habe ich mir 300 bestens ausgerüste Bogenschützen besorgt.“ Der Zwerg darauf: “Oh, ich komme morgen wieder!“ Am nächsten Tag erklärt der Zwerg dem Elf: „Jetzt haben wir noch Waffen!“ Der Elfenkönig lacht: “Ich habe jetzt noch 50 Magier, die dich mit ihren Feuerbällen grillen werden.“ Der Zwerg daraufhin: “Moment...“ und geht kurz raus. Nach 10 Minuten kommt er zurück und sagt: “Tut mir echt leid, aber wir wollen keinen Krieg mehr führen.“ Der Elfenkönig fragt: “Lag es an meinen Elfenkriegern, den Bogenschützen oder vielleicht an den großartigen Magiern?“ Der Zwerg antwortet daraufhin: “Nein, wir haben einfach nicht genug Platz für die Gefangenen.“

Ein Hochelf wird mit 22 Messerstichen im Rücken in einem Zwergenstollen gefunden. Was sagt der herbeigerufene Zwergenarzt dazu? - Das ist der schrecklichste Selbstmord, den ich je gesehen habe.

Wieso ist der Boden der neuen elfischen Flotte aus Glas? - Damit man die alte elfische Flotte sehen kann.

Zwei Zwerge beim Bier. Fragt der eine: „Angenommen Du hast eine Armbrust und noch zwei Bolzen. Ansonsten bist Du unbewaffnet. Plötzlich tauchen ein Ork, ein Goblin und ein Hochelf auf. Was tust du?“ Die Antwort kommt sofort ohne zu überlegen: „Zweimal auf den Elfen schießen.“





Community Watch

Nach dem Interview mit Warhammer Alliance in der letzten Ausgabe hatten wir nun die Chance, uns mit einer weiteren englischsprachigen Warhammer Online Fanseite im Netz an einen Tisch zu setzen: diesmal mit Warhammer Vault. Genau wie WHA haben wir natürlich Vault nicht einfach so ausgewählt. Wie einige von euch vielleicht wissen, ist Warhammer Vault nicht nur eine der größten Communities da draußen, sondern wir verdanken auch die Tatsache dass es eine englische Version von FrontLINE gibt nicht zuletzt der Senior Managerin von Vault, Beibhinn (die übrigens sehr toll ist, das sei hier schon mal im Voraus erwähnt!). Wie das, fragt ihr euch? Lest das Interview und ihr werdet es erfahren!

Stellt euch unseren Lesern doch bitte mal kurz vor.

Swanny: Robert “Swanny” Swanigan hier. Ich treibe mich nun seit 8 Jahren im Vault Netzwerk herum. Angefangen habe ich Anfang 2000 bei Dark Age of Camelot Vault als Redakteur. Ich habe mich dann zum Site Manager für Camelot Vault hochgearbeitet, eine Position die ich für 4 Jahre innehatte bevor ich den Job als Site Manager für Warhammer Vault angenommen habe. Das Videospielen hab ich mit den alten Sierra-Klassikern angefangen, Police Quest, King’s Quest, Leisure Suit Larry LOL!! Meine erste Interneterfahrung war es, vor vielen Monden ein Bulletin Board System zum Laufen zu bringen, lol... Wir betrieben ein Trade Wars Spiel und hatten verdammt viel Spaß mit Tonnen von Leuten in der Community.

Meine erste MMO-Erfahrung war Everquest, was ich für ungefähr ein Jahr gespielt habe bevor mir Dark Age of Camelot auffiel. Ich habe es in der Beta gespielt und habe dann innerhalb der ersten paar Minuten angebissen. Andere MMOs die ich gespielt habe schließen Star Wars Galaxies, Anarchy Online, City of Heroes, World of Warcraft und EVE Online ein.

Im Moment spiele ich gerade EVE Online und die WAR Beta, obwohl die Arbeit und Zeit für die Familie meine Spielzeit in letzter Zeit sehr beschränken. Ich bin gerne draußen. Ich liebe Wandern, Campen, Fischen, Boot fahren, etc. Vor kurzem habe ich außerdem mit dem Fotografieren angefangen, dank eines Freundes im Vault Netzwerk. Ich könnte mir definitiv vorstellen, dass dieses Hobby es ganz oben auf meine Liste schafft.

Beibhinn: Beibhinn hier, gerade mal ein Baby, was die Erfahrung angeht wenn man mich mit Swanny da oben vergleicht *zwinker*. Ich habe als Moderatorin für die VNBoards, genauer gesagt für die DAoC Serverforen angefangen. Vor ungefähr zwei Jahren wurde ich zur Managerin befördert und letztes Jahr dann zur Senior Managerin.

Ich habe vor ungefähr 6 Jahren mit DAoC angefangen, als ein Freund mir das Spiel schickte und zu mir sagte “Probier’s aus” - nahezu 7 Jahre später liebe ich es immer noch. Er ist schuld, dass ich süchtig bin! Ich wusste nichts über Warhammer oder dessen Hintergrundgeschichte bevor ich hörte, dass Mythic an einem neuen Spiel, einem MMO mit RvR arbeitet... Liebe auf den ersten Blick. Ich habe Swanny um eine Position im Warhammer Vault Personal bedrängt, obwohl ich fast gar nichts darüber wusste, was eine Fanseite braucht, oder wie sie funktioniert. Gott seidank hatte er Mitleid mit mir und brachte mich an Bord um bei dem Posten von News und derartigem zu helfen. Wo ich jetzt so drüber nachdenke, das war vor zwei Jahren. Ich fühle mich hier langsam alt, Jungs!







Entertainment bis zum Abwinken

Vier Hallen + 1 Freifläche + X Shows&Stars = unendlich viel Entertainment. Auf diese Formel könnte man das Messetreiben in den Publikumshallen bringen. Denn auf der GC - Games Convention wird nicht nur das Testen von Games und Hardware ganz groß geschrieben, sondern auch Freunde von Funsports und Shows kommen garantiert nicht zu kurz. Ob man also gerade die neuesten Games testet, die besten Grafikkarten auf Herz und Nieren prüft oder auf der Freifläche locker chillt – ein Besuch der GC - Games Convention bringt jedem das Rundum-sorglos-Entertainmentpaket.

Chillout Areas

Der beste Gamer braucht mal `ne Pause. Deshalb hat die GC - Games Convention eigene Chillout-Areas vorgesehen, in denen du auf den beliebten GC-Sitzsäcken abhängen und dir Gamestrailer ansehen kannst. Und wer von den Säcken gar nicht mehr ablassen will, kann sie sich übrigens nach der Messe käuflich erwerben und mit nach Hause nehmen. Souvenir, Souvenir ...

Haltestelle Linie 16
Straßenbahn, Bus
Verwaltung, Pressezentrum
Polizei
Feuerwehr
Parkplätze
Eingang
Taxihalteplatz
Sanitätsstelle
Hubschrauberlandeplatz
Messe-Shop
International Business Lounge
EC-Automat
Gastronomie, Café
Zoll
Spedition
MaxicoM (Euro-Asia Business Center)

Haltestelle Linie 16
Straßenbahn, Bus
Verwaltung, Pressezentrum
Polizei
Feuerwehr
Parkplätze
Eingang
Taxihalteplatz
Sanitätsstelle
Hubschrauberlandeplatz
Messe-Shop
International Business Lounge
EC-Automat
Gastronomie, Café
Zoll
Spedition
MaxicoM (Euro-Asia Business Center)

Nachdem ich dabei half, die Website zu aktualisieren, Wettbewerbe zu veranstalten und generell ein wenig hinter den Kulissen zu helfen, beförderte mich Swanny zur Assistant Site Managerin, Applaus für mich! Ich bekam die Möglichkeit, mich daran zu beteiligen wie die Seite funktioniert indem ich Features entwarf, mit Swanny Brainstormings abhielt, etc.
Im März diesen Jahres wurde ich zu einem der drei Editorial Coordinators befördert, die quer über alle Vault-Seiten mit unserem Editorial Manager Rosethorn zusammenarbeiten. Ich bin immer noch süchtig und leidenschaftlich was Warhammer angeht, auch wenn ich dort "nur" noch ein normaler Mitarbeiter bin :) Online spiele ich gerade die WAR Beta. Offline bin ich eine sehr kontaktfreudige Person, hänge rum und trinke Tee und rede, wobei ich natürlich gelegentlich ein Vermögen beim Shoppen ausgebe.

Wie groß ist das gesamte Team, welches WarhammerVault zu dem macht was es ist?

Swanny: An Warhammer Vault arbeiten ungefähr 20 Freiwillige die uns zu dem machen, was wir sind. Ich muss hier mal unser Team loben. Wir haben eine wundervolle Truppe an Leuten, die wirklich hart daran arbeiten, der Seite zum Erfolg zu verhelfen. Unser Stützpfeiler sind dabei die Personen, die wie alle anderen Warhammer und die Warhammer Community lieben!

Beibhinn: Ganz genau, mit dem Team arbeitet es sich wirklich toll. Die meisten von uns duzen sich und verbringen wahrscheinlich mehr Zeit damit, über Gott und die Welt zu chatten als wirklich zu arbeiten. (Verratet's nicht Swanny! :P)

Wie organisiert ihr euch?

Swanny: Wir haben derzeit drei Managerpositionen, einen Site Manager und zwei Assistant Site Manager.

Beibhinn: Abgesehen von den Positionen für "Leute die wir beschuldigen, wenn etwas schiefgeht" (hehe), gibt es einige Mitarbeiter, die sich um verschiedene Aspekte wie Medien (Screenshots/Concept Arts/Filme), Organisation der News, Organisation des Designs, etc. kümmern... Aber eigentlich arbeiten wir einfach als Team, Titel und Positionen zählen nicht viel. Alle arbeiten zusammen um die Arbeit zu erledigen.

Sucht ihr noch Unterstützung und wenn ja was müssen diese Leute mitbringen?

Swanny: Wir suchen immer nach Leuten die dem Warhammer Vault Team beitreten wollen!! Am meisten brauchen wir momentan Schreiberlinge für Guides, die Eingabe von Questdaten und Designer für eine Datenbank. Wir würden sehr gerne ein paar weitere Leute aufnehmen, die bereits in der Beta sind. Kolumnisten und Schreiberline sind aber immer willkommen. Alles was ihr mitbringen solltet ist eine Vorliebe für Warhammer und die Warhammer Community sowie eure Fähigkeiten :) Wir sorgen dann für den Spaß! Ein Vorteil ist dass man täglich mit Beib sprechen darf und nichts auf der Erde kann damit verglichen werden :D

Beibhinn: Frech :D Ja, also, wenn ihr für eine Fanseite arbeiten wollt, meldet euch bei uns! Es macht überhaupt nichts wenn ihr denkt ihr habt keine besonderen Fähigkeiten oder sonstwas anzubieten, das hatte ich auch nicht - ich habe sie beim Arbeiten gelernt und so macht es sowieso viel mehr Spaß. Wenn alles was ihr wollt ist, für eine Seite für das MMO zu arbeiten an dem ihr interessiert seid und das ihr spielen wollt, ist das alles was nötig ist.

Wie kann man WarhammerVault in ein paar Sätzen beschreiben?

Swanny: Warhammer Vault dreht sich ganz um die Warhammer Community. Wir haben eine Menge Features für jeden Aspekt von Warhammer.

Beibhinn: Dafür brauche ich nur ein Wort: großartig! Okay, vielleicht ein paar mehr: wenn ihr nach einer Seite sucht, die euch ein Zuhause bietet, wo die Leute dem Spiel leidenschaftlich gegenüberstehen, wo man die besten Infos über das Spiel bekommt, Infos was im Spiel los ist, was noch kommt, Meinungen, guten Humor, und so viel mehr... dann sind wir das! Nach was ihr auch sucht, wir werden es haben und eine Menge Leute werden noch freudig überrascht sein was wir noch alles in Petto haben.

Wie ist eure Seite entstanden?

Swanny: Nachdem ich Mythics Dark Age of Camelot vom ersten Tag an verfolgt habe, stand es außer Frage dass wir ein Warhammer Vault erstellen mussten. Ich hatte das Glück, als Site Manager eingeteilt zu werden, auch wenn ich sagen muss, dass es mir sehr schwer fiel, Camelot Vault zu verlassen. Viele Jahre und viele Freunde aus dem Spiel als auch von der Seite.

Beibhinn: Ja, wir mussten das machen - m-u-s-s-t-e-n. Wie könnten wir nicht? Es ist Mythic verdammt :D /fangirl!



Wie seht ihr die Situation bezüglich der Kommunikation mit den Entwicklern nach Release, da es ja keine offiziellen Foren geben wird?

Swanny: Wir würden wirklich gerne etwas mehr Interaktion mit den Entwicklern in unseren Foren sehen. Wir hatten die letzten paar Wochen sehr viel Glück, Mark Jacobs hat ziemlich viel in unseren Foren gepostet und wir schätzen es wirklich, dass er sich die Zeit nimmt uns zu besuchen und mit unseren Lesern und der Community zu interagieren. Ich habe wirklich kein Problem damit, dass es keine offiziellen Foren gibt. Bei DAoC galt das Vault Network lange als "offizielles Forum".

Ich denke, dass solange wir ein wenig Entwicklerkontakt über die verschiedenen Seiten aufrecht erhalten können, recht gut zurecht kommen werden. Der Warhammer Herald wird außerdem eine großartige Quelle an Informationen für Spieler sein. Ich würde es sehr bevorzugen, wenn sie ihn öfter updaten würden und ich denke das wird auch passieren, wenn das Spiel herausgekommen ist, aber es ist ein großartiges Werkzeug.

Beibhinn: Ich bin da wahrscheinlich voreingenommen, aber ich finde es gut dass es keine offiziellen Foren geben wird. Offizielle Foren haben meiner Meinung Fanseiten mit Foren offensichtlich meist sehr geschadet, was sehr schade ist. Dass Mythic also keine offiziellen Foren haben wird, ist eine sehr gute Sache. Überhaupt war die Kommunikation zwischen Mythic und der ganzen WAR Community wirklich fantastisch - hat man so etwas mit irgendwelchen anderen Entwicklern? Ich setze mein Geld auf ein dickes, fettes NEIN! :) Mark hat in letzter Zeit oft bei uns im Forum vorbeigeschaut. Er ist ein echt toller Kerl und die Community profitiert wirklich von seiner Anwesenheit.

Wie groß ist die Community rund um eure Seite?

Swanny: Ich bin wirklich glücklich mit den Zahlen, die wir bis jetzt gesehen haben. Ich weiß, wieviel Zeit unsere Belegschaft in die Seite steckt, und es ist wirklich schön zu wissen, dass Menschen unsere Arbeit lesen und dass man etwas zur Community beiträgt. Unsere Foren haben in den letzten paar Monaten ziemlich Zuwachs erhalten und wir haben uns zu einer wirklich engen Gemeinschaft entwickelt. Wir haben eine Menge Spaß!!

Beibhinn: Wir haben eine gewaltige Menge an Lesern sowohl was die Foren als auch die Seite betrifft, überraschenderweise eine größere Menge als andere Seiten über WAR und andere Spiele, die ich gesehen habe - was mich wirklich sehr überrascht hat. Ich bin natürlich sehr erfreut. Für uns ist das fantastisch und nach all der harten Arbeit sagen zu können "Hey, die Leute mögen wirklich was wir tun... irgendwas muss hier wohl stimmen!" ist klasse. Habt einfach keine Angst vor dem Posten!

Wie hat diese auf die letzten Neuigkeiten zu Warhammer reagiert (Städte- u. Klassenwegfall)?

Swanny: Ich muss hier der Warhammer Vault Community ein großes Lob aussprechen. Seien wir ehrlich, das waren wirklich erschütternde Neuigkeiten, und für viele von uns war es sehr hart zu sehen, wie die Lieblingsklasse verschoben oder ganz aus dem Spiel gestrichen wurde. Die Reaktionen waren aber weit davon entfernt, was man von Neuigkeiten dieser Größenordnung erwarten würde. Mark hat bei uns im Forum vorbeigeschaut und drei Threads mit detaillierten Gründen für die Entscheidungen eröffnet. Unsere Community hat sich wirklich hervorgetan und ihn mit Respekt behandelt. Es gab einige wundervolle Diskussionen in diesen Threads und wir bekamen eine Chance, mit Mark zu arbeiten, Fragen zu stellen, Kommentare zu schreiben, etc. Ich bin sehr stolz darauf, wie die VN Warhammer Community damit umgegangen ist.

Beibhinn: Ja, das waren wir wirklich :) Was das angeht, war unsere Community unglaublich reif und respektvoll. Die Reaktionen, die er bekam, dürften sogar Mark überrascht haben, denke ich :)

Was denkt ihr sind die Auswirkungen dieser Änderungen?

Swanny: Die Klassen stören mich wirklich nicht so sehr wie die Städte und der Content, der mit ihnen verschwand. Es scheint, als wären die Städte als eines der großen Features des Spiels angepriesen worden, zusammen mit dem RvR das sich um sie dreht. Ich denke, es stört mich einfach, dass sie jetzt weg sind wo sie doch so wichtig waren und all der Content ebenso. Nachdem ich all das gesagt habe, denke ich trotzdem dass ich immer noch viel Vertrauen in Mythic setzen kann. Ich schätze ihre Ehrlichkeit wirklich sehr und die Tatsache, dass sie mit uns so offen umgegangen sind, was diese Entscheidung und die Gründe dafür betrifft. Ich hatte letztes Jahr die Chance, das Spiel bei dem Fansite Event in den Hauptquartieren von Mythic anzuspielen, und es war einfach toll.

Beibhinn: Auf Dauer? Gar keine. Na klar, sogar ich bin enttäuscht,

11 Online

Verfehlen Ihre Zauber auch die ganze Zeit?
Hat Ihr Pfeil auch eine unmenschlich lange Flugzeit?

Dann kaufen Sie sich „WAAAGH 2000"!
Die DSL Leitung für leistungsbewusste Spieler!



Premium Battle Comfort

- TV Schlachtfeld live! Wo geht die Post ab? Sie sehen es bei uns!
- @ Wir kümmern uns um Ihre Adds, immer und überall!
- kostenloser SOS Notruf für den komfortablen Instantrezz zwischendurch! 24/7 verfügbar!

79 36

Battle Comfort

- @ Wir kümmern uns um Ihre Adds, immer und überall!
- kostenloser SOS Notruf für den komfortablen Instantrezz zwischendurch! 24/7 verfügbar!

42 83

dass der Spalta nicht dabei ist, aber mal ehrlich, es ist nicht das Ende der Welt. Das Spiel an sich ist immer noch da und wer weiß, was uns in der Zukunft erwartet. RvR, Baby - das ist alles was zählt :D

Wie schätzt ihr die amerikanische Community in ihrer Größe zum Release ein?

Swanny: Ich erwarte wirklich hohe Zahlen. Jeder mit dem ich spreche ist bereit für das nächste große MMORPG. Es gibt eine Menge DAoC Spieler da draußen, sie sich wirklich auf WAR freuen. WoW gibt es jetzt schon eine Weile. WAR verspricht eine Menge PvP Action zu liefern, etwas das mir an WoW immer gefehlt hat. Deshalb denke ich, dass Warhammer in den USA ein paar große Wellen schlagen wird.

Beibhinn: Massiv :D Wobei ich vor kurzem gehört habe, dass die Zahlen in Europa noch höher sind als die in Amerika, was mich sehr überrascht hat. Ich komme allerdings aus Europa, es war also ein "Hurra für uns!" - Moment :p

Was macht euch zu etwas ganz besonderem in der Warhammer Online Fan Community?

Swanny: Großartige Frage! Wir arbeiten gerade an ein paar wirklich tollen Dingen für unsere Community, Questguides, Charakterguides, Datenbanken aus dem Nichts, fantastische Foren... Ich denke ich könnte das ewig weiterführen LOL... Ich habe viel Glück weil ich so absolute wundervolle Mitarbeiter habe. Beibhinn ist einfach toll; um ehrlich zu sein ist es manchmal schwer mit ihr Schritt zu halten. Sie hat so viele wundervolle Ideen, dass ich eine Belegschaft von 100 Datenbank- und Webentwicklern bräuchte um sie alle umzusetzen! Aber ganz ehrlich, unsere Seite dreht sich um die Community. Wir bekommen nichts außer dem Wissen, dass wir eine tolle Arbeit leisten für die Leute die genau sind wie wir: verrückte Warhammer-Fans. Wir sehnen uns nach Interaktion mit der Community und nichts macht uns glücklicher, als die Talente von Menschen in der Community hervorzuheben, sei es Fan Fiction, Ui Design, Guides etc. Wir versuchen außerdem, sehr eng mit den ganzen anderen Fanseiten zusammenzuarbeiten; wenn sie etwas vorzuzeigen haben, bei dessen Promotion wir helfen können, sind wir jederzeit bereit das zu tun.

Beibhinn: Oh, ich werde ja ganz rot! Ihr solltet mal sehen was er nach zwei Stunden von meinen weitschweifendem Gelaber über IM sagt :P Wie auch immer, es ist wie Swanny gesagt hat, und ich glaube ich habe viel davon in meiner Antwort in meiner, ähm, Ein-Wort-Antwort auf Frage #5 abgedeckt lol :D Ehrlich gesagt, ich LIEBE die Beziehung, die die meisten Fanseiten untereinander haben. Ich chatte gerade in diesem Moment mit Wrenn von Warhammer Conflict und Flokgrot von WAR-RvR. Es besteht eine solide Freundschaft zwischen den meisten Seiten. Sorry, ein bisschen Off-Topic, aber trotzdem :D

Was fehlt euch an Warhammer noch um es zu einem absolut perfekten Spiel zu machen?

Swanny: Schwierige Frage, es gibt eine Beta und ich bin drin. (Anm. d. Red.: Dieses Interview wurde vor dem Fall der NDA geführt)

Beibhinn: Swanny cheated :D Ich weiß nicht, was noch "fehlt", aber ich bin wirklich gespannt darauf zu sehen, was sie mit dem Housing anstellen, sowohl was die Spieler angeht als auch die Gilden - wenn es das überhaupt geben wird! Ich hoffe außerdem auf öffentliche Craftingplätze, auf denen die Community rumhängen kann. Ich denke, dass mir das ein wenig fehlt. Ich weiß, dass es sehr viel Fokus auf RvR, Realm Pride und all das gibt, aber Plätze für öffentliche Versammlungen und Gemeinschaft helfen meiner Meinung nach dabei, das Spiel zu etwas zu machen. Ich bin aber auch in der Beta, also geb ich jetzt Ruhe ;)

Die Frage geht an Beibhinn: Wie seid ihr auf FrontLINE gekommen und warum wolltet ihr es unbedingt übersetzt haben?

Beibhinn: Haha, großartig, weg mit dir Swanny, das Scheinwerferlicht gehört ganz allein mir! *räusper* ... Naja ... Ich bin neugierig, um mal anzufangen :) Ich suche immer das Web nach Neuigkeiten über Warhammer ab. Ich bin so gespannt auf das Spiel, dass ich alles wissen will was passiert! Und nachdem ich mich selbst in Europa befinde, schaue ich auch immer durch die europäischen Foren und Seiten, wo ich einen Link zu FrontLINE fand. Meine Deutschkenntnisse sind so gut wie nicht vorhanden, aber viele unserer Leser und andere Personen in der Community können Deutsch, oder könnten sich über Google eine rudimentäre Übersetzung beschaffen wenn sie an einem der Artikel interessiert wären, also sagte ich mir „Warum eigentlich nicht?" und hab euch Jungs verlinkt. Ich habe eigentlich nur nach einer Übersetzung gefragt damit ich es selbst lesen konnte, weil es fantastisch aussah und sehr gut gemacht ist.

Zum Glück hat sich Rowhin gemeldet und angeboten, es für uns zu übersetzen und hat mir schließlich die erste Ausgabe komplett



in Englisch gemailt, die sofort so schnell wie möglich in die News gepackt wurde. Und dann habt ihr Jungs weitergemacht :) Es freut mich sehr, wie beliebt und weitverbreitet FrontLINE inzwischen in der WAR-Community geworden ist, und es freut mich noch mehr dass Rowhin jetzt an Bord ist und ihr uns mit Versionen in beiden Sprachen verwöhnt. Der Weg führt steil nach oben :D

Was habt ihr für die Zukunft geplant?

Swanny: Wir konzentrieren uns gerade darauf, unseren Content für den Fall der NDA vorzubereiten. Wir arbeiten daran, unsere Datenbanken für die Benutzung durch die Community bereit zu haben und möglichst viel Infos/Goodies reinzupacken wie möglich. Questguides, Guides für Klassen, Playerguides, all die wichtigen Dinge nach denen die Spieler suchen werden. Außerdem planen wir Charakterbuilder sowie Rechner für Skillungen etc. Aber all das kann sich noch ändern, da ich in den letzten Minuten nicht mit Beib gesprochen habe. Ich bin mir sicher, dass die Liste um ca. 200% angewachsen ist.

Beibhinn: Haha, so schlimm bin ich nicht :D Oder doch?! Habt ihr Jungs das Bild gesehen dass der Vault-Zeichner Uggy von mir gezeichnet hat? Diesen wütenden Zwerg? *grummel* :p Wie auch immer, Swanny hat so ziemlich alles erwähnt, an was wir momentan für die Zukunft arbeiten v.a. Vorbereitung auf den Fall der NDA. Es wird abgesehen von dem Content der (hoffentlich!) bald kommt, noch ein wenig an der Seite selbst gearbeitet, hinter den Kulissen (ich liebe diesen Ausdruck). Ich verrate nichts Genaues, aber es wird etwas Großes sein. WIRKLICH groß. :)

Möchtet ihr noch etwas hinzufügen was wir vielleicht vergessen haben, oder ein paar Worte, speziell an die europäische Community richten?

Swanny: Serverforen!! Sobald wir die Namen/Typen von Servern haben, werden wir Serverforen hinzufügen, und jeder der DAoC gespielt hat, weiß wieviel Spaß die machen!! Wir haben einige große Pläne für unsere Server- und Klassenforen. Mit einer großartigen Gruppe und Moderatoren aus der Community die zur Verfügung stehen, sind wir bereit für eine Menge WAAAGH!!

Warhammer Vault liebt Besuche von unseren europäischen Nachbarn! Wir werden definitiv Serverforen für die europäischen Server einführen sobald die Namen bekannt sind. Wir sind ein wenig traurig, dass wir zwischen US und EU Servern entscheiden müssen, da wir viele Freunde in Europa haben, mit denen wir gerne spielen würden. Ich denke dass dafür die Twinks gedacht sind!!! Ich würde mich außerdem gerne sehr herzlich bei FrontLINE dafür bedanken, dass ihr euch die Zeit genommen habt, mit uns zu plaudern. Wir lieben das Magazin abgöttisch.

Beibhinn: Ich würde ebenfalls gerne eine Danksagung und ein Lob an die Jungs bei FrontLINE richten. Euer Magazin ist urkomisch und es ist es wert, sich die Zeit zu nehmen um es von Cover zu Cover zu lesen. Einfach toll ;)

Danke auch an die wunderbare Community auf Warhammer Vault und unseren Foren, ihr Jungs und Mädels macht es zu dem was es ist - toll! Ich fühle mich hier, als würde ich einen Oscar annehmen, sorry :P

Und einfach danke für die Möglichkeit über uns selbst zu reden, das lieben wir ;)



In eigener Sache:

Nach unserem dritten Interview mit einer großen Warhammer Community Seite suchen wir unseren nächsten Interviewpartner für eine der kommenden Ausgaben.

Solltet ihr also der Meinung sein, dass auch euer Communityprojekt unsere Aufmerksamkeit verdient, dann schreibt uns eine Email an folgende Adresse :
frontline@lod-guild.eu

In der Email solltet ihr uns bereits eine kurze Schilderung eures Projekts zukommen lassen. Alternativ könnt ihr euch auch bei uns im Forum melden unter:
http://www.lod-guild.eu

Dort findet ihr in unseren Profilen auch unsere ICQ Nummern. Teamspeak oder IRC stehen natürlich auch zur Verfügung. Wenn gewünscht kann das Interview natürlich auch ein sachlicher Bericht eures Projekts werden.

Wir freuen uns auf eure Post,
euer FrontLINE Team.




Fünf Flaschen bestes Zwergenale: 5 Gold
Einsatzbereiter Imperiumsmörser: 500 Gold
Gesunde und glückliche Familie mit Eigenheim: Unbezahlbar
Für alles andere gibt es
WaaghCard



Liebes Tagebuch,

wie du vielleicht weißt befinden wir uns gerade in der Sommerpause. Auch ein solch großartiger Herrscher wie wir benötigt natürlich seine Ferien. Nachdem unser letzter Urlaub – ein Abenteuerurlaub – nicht gerade das war was wir uns vorgestellt hatten, haben wir uns diesmal persönlich um unseren Aufenthalt und unsere Erholung gekümmert!

Sobald haben wir also einen kompletten, kleinen Hotel-Palast an der nordischen Küste gemietet, um auch unser Personal in herrlicher und entspannter Lage unterzubringen. Wir geben zu liebes Tagebuch, es ist nicht gerade viel Platz für jemanden wie uns, aber es ist ja auch nur für einige Wochen während des Sommers. Danach erwartet uns wieder unsere wahre Residenz in Altdorf. Zudem planten wir auch noch viel weiter! Hunderte Tonnen edelster Waren wurden an unsere Sommerresidenz geliefert um uns unseren Aufenthalt so angenehm wie möglich zu machen. Auch für unsere Unterhaltung sollte gesorgt sein und so ließen wir unter anderen auch viele dieser neumodischen Spielereien aus Altdorf anliefern. Schon bald stapelten sich Kisten aus allen Herren Länder mit Aufschriften wie „Gnomopoly", „Twister" oder „Bombasticum" in den Lagerhallen in Altdorf. Da wir trotz allem die Kosten unserer Reise natürlich relativ gering halten wollten (nicht wegen uns liebes Tagebuch, aber die Erbsenzähler im Palast erzählten uns immer etwas von „der Wirkung auf den einfachen Bürger", auf welche wir achten sollen) mussten natürlich die besten Spiele ausgesucht werden, da nur diese dann nach Norden transportiert werden sollten. Wir beauftragten somit einen Teil unserer Dienerschaft die Geräte und Spielereien zu testen. Von den Ergebnissen möchten wir dir natürlich berichten liebes Tagebuch. Allerdings werden wir unsere Beschreibungen auf nur zwei der über 100 Spiele beschränken, ansonsten würde uns vielleicht noch die Tinte ausgehen um die Schlussworte unter diesen Eintrag zu setzen.

Eines der beiden unterhaltsamsten Spiele (für diejenigen, welche nicht beteiligt sind), hört auf den klingenden Namen „Bombasticum". Hierbei wird eine metallene Kugel von ungefähr einem halben Meter Durchmesser mit Schwarzpulver gefüllt und einem der Mitspieler in die Hand gedrückt. Dann wird eine Zündschnur an der Kugel befestigt und dem Spieler, welcher die Kugel trägt, auf den Rücken gebunden. Beim Startschuss wird die Schnur nun entzündet und der Spieler mit der Kugel versucht sich vor den anderen Spielern in Sicherheit zu bringen. Diese haben nämlich die Aufgabe die brennende Zündschnur zu löschen und damit selber die Kontrolle über die Kugel zu erlangen. Am Ende gewinnt der Spieler, welcher die längste Zeit im Besitz der Kugel war. Der Spaßfaktor nun, mein liebes Tagebuch, ist der, dass der Spieler welcher die Kugel trägt natürlich nicht weiß wie weit die Zündschnur bereits abgebrannt ist und ob es Zeit ist die Kugel abzulegen. Wir können dir sagen, während des Testens hat es einige Male richtig gerumst! Leider hatten wir vor Spielbeginn nicht die beiliegende Anleitung gelesen, in der stand „Achtung: Nur im Freien benutzen!". Nun ja, wir hoffen die Renovierung des Thronsaals ist nach unserer Sommerpause bereits abgeschlossen. Leider teilte man uns bereits mit, dass zumindest der Kronleuchter nicht wieder zusammengesetzt werden könnte. Aber trauern hilft nichts. Wir haben stattdessen bei Gobozon.com direkt einen neuen bestellt. In 24 Stunden sollte er geliefert werden.

Auf jeden Fall ist das Spiel ein Mordsspaß, zumindest für die Zuschauer und die Sanitäter. Wir persönlich nennen es seit dem Test nur noch: „Murderball"! (Der erste Tester war übrigens der Hofnarr. Er lachte sogar noch als die Explosion ihn in tausend Stücke riß. Ein echter Witzbold und ein großer Verlust für unseren Hofstaat.)

Das zweite Spiel ist etwas weniger spektakulär, hat aber dennoch seinen Reiz. Auf der Verpackung steht groß „Twister", aber wir nennen es einfach nur „das Spiel mit den vielen, verschiedenen bunten Kreisen auf dem Boden, mit denen gespielt wird und welche nicht abwaschbar sind". Das können wir uns einfach besser merken. Seit dem Erstgebrauch ist unser Schlafgemach nämlich mit hunderten farbigen Punkten übersät. Hätten die dämlichen Ingenieure die Anleitung gelesen hätten sie gewusst, dass die Markierungen nur am Boden angelegt werden sollen. Schließlich kann man sich weder an den Wänden noch an der Decke daraufstellen. Wir haben sie danach natürlich direkt gefeuert. Einer unserer langjährigen Mitarbeiter im Wachdienst hat den Scheiterhaufen persönlich entzündet. Wie dem auch sei, wir schweifen vom Thema ab liebes Tagebuch. In diesem Spiel geht es nun jedenfalls darum einen Pfeil auf einer bunten Plastikscheibe zu drehen. Irgendwann hält dieser nun an und zeigt auf eine der Farben des Kreises. Der Spieler welcher gerade am Zug ist muss nun eine seiner Gliedmaßen auf einen entsprechenden Farbpunkt am Boden stellen. Klarerweise sind die Punkte strategisch so verteilt, dass man diese ab einer gewissen Menge an verschiedenen Farben nicht mehr mit einem kompletten Körper erreichen kann. Sobald ein Spieler nun diesen Punkt erreicht geht das Spiel in Phase zwei über. Das beiliegende Handbuch nennt dies „Age-of-Conan-Mode". Jeder Spieler erhält nun je nach Geschmack eine scharfe Axt, ein spitzes Schwert, eine geladene Muskete oder eine lange Hellebarde. Das weitere Vorgehen erklärt sich sicher von selbst, so dass wir dieses nicht weiter ausführen müssen. Nur soviel soll gesagt sein: Am Ende des Spieltages waren zumindest die Punkte am Boden alle rot. (Die anderen übrigens größtenteils auch.) Natürlich waren diese beiden Spielereien, wie gesagt, nicht die einzigen, welche für den Transport nach Norden aufgeladen wurden. Der Wagenkonvoi erreichte Länge die selbst uns überraschte. Noch am Horizont, in weiter Ferne konnten wir die Wagenkolonnen erkennen, welche sich langsam und schwerfällig ihren Weg nach Norden bahnten.

Für unsere Person selbst konnte natürlich nur eine einzige Transportmöglichkeit in Frage kommen, welche auch unserem Amte entspricht. Eine edle Sänfte. Dieses Gefährt, ein Geschenk des Zwergenkönigs zu unserem letzten Geburtstag, ist mit goldenen Vorhängen ausgestattet und innen mit purpurnem Samt ausgelegt. Eine

mobile Minibrauanlage für den Genuß eines frischen Ales ist natürlich mittig in der Sänfte integriert. Insgesamt werden für den typischen Transport (auf die Schultern damit!) vierzig ausgewachsene Männer benötigt. Der Zwergenkönig selbst empfahl allerdings nur vier ausgewachsene Zwerge. Wir sind uns jedoch bis heute uneins ob dies nicht nur ein Scherz des kleinen Witzboldes war, weil wir ihn beim letzten Pokerturnier endlich mal vollständig ausgenommen haben. Es erscheint uns relativ unwahrscheinlich, dass nur vier kleine, eins-zwanzig hohe Zwerge kräftiger sein sollen als vierzig ausgewachsene Helden unserer Infanterie. Jedenfalls mussten die Tragebalken eigens von unserem Hofschreiner verlängert und verstärkt werden um der gestiegenen Anzahl an Trägern gerecht zu werden.

Die Reise nach Norden selbst verlief dann auch relativ ruhig und unspektakulär. Auf dem Weg zu unserem Feriendomizil mussten nur siebzehn der vierzig Träger ausgetauscht werden. Hier werden wir nach unserer Rückkehr erst einmal ein Wörtchen mit dem Ausbilder unserer Eliteeinheiten wechseln müssen. Wie kann es sein, dass diese Männer es durch die Grundausbildung geschafft haben? Bereits nach 48 Stunden ununterbrochenen Laufens und Tragens schlapp machen? Das kann ja wohl nicht sein! Da hätten wir auch reguläre Infanterie für diesen Dienst auswählen können und somit einiges an Soldkosten gespart. Nun ja, mit eben solchen Problemen muss man sich als Staatsmann der höchsten Ebene einfach herumschlagen. Aber wie wir bereits sagten, wir kamen dennoch ohne große Umstände an unserem Zielort an.

Doch dort erwartete uns schon das erste richtig große Dilemma. Als wir also vorfuhren, oder besser gesagt vorgetragen wurden lag kein roter Teppich aus. Welch eine Unverfrorenheit seitens der Ferienanlage! Wir mussten das Gebäude somit auf schnödem Marmor betreten. Bevor wir uns aber beschweren konnten erwartete uns in der Empfangshalle bereits das nächste Drama. Die Dame an der Rezeption erklärte uns „es sei Ihnen leider ein Fehler bei der Buchung unterlaufen". Der Oger, welchem die Zimmerverteilung unterlag hatte sich verrechnet und fälschlicherweise angenommen, dass das zweistöckige Hotel drei Stockwerke hätte – und damit begann das Chaos. Es stellte sich heraus, dass das oberste Stockwerk, also das dritte (welches es ja nicht gab) bereits von einer Delegation Hochelfen angemietet worden war. Eigentlich hatten wir persönlich das gesamte Hotel für unsere Ferien gemietet. Nach der Hochelfengeschichte stand uns nun jedoch nur noch das erste Stockwerk für uns und unser gesamtes Personal zur Verfügung, da die Hotelverwaltung die Elfen nicht rausschmeißen wollte und ihnen so das zweite Stockwerk zur Verfügung stellte. (Im Erdgeschoss befanden sich übrigens die hauseigene Küche und der Speisesaal.) Das konnte über kurz oder lang natürlich nicht gut gehen. Doch von der Eskalation der Ereignisse erzählen wir dir beim nächsten mal, liebes Tagebuch, denn uns geht gerade die Tinte aus.

In Liebe,

Karlchen



[alba]



Thema des Monats

Mitte Juli sorgte eine Nachricht für einige Aufregung in der Warhammer Online Community. Mark Jacobs, Lead Game Designer, erklärte in einem Interview, dass die Klassen Spalta, Hammerträger, Schwarzer Gardist und Ritter des Sonnenordens nicht weiter entwickelt werden und somit nicht ins Spiel integriert sein werden. Zudem werden zum Spielstart nur zwei der sechs Hauptstädte zur Verfügung stehen. Die Reaktionen in der Community konnte man erahnen. Natürlich wollten es auch Fans anderer Onlinespiele, die von W.A.R. keine Ahnung haben, nicht lassen ihr eigenes, teils sehr stark emotional eingefärbtes aber dennoch überaus mächtiges Profiwissen zur Entwicklung von W.A.R. einfließen zu lassen. Schließlich weiß jeder Spieler alles besser als die eigentlichen Entwickler. Ist doch klar...nicht!

*„ICH KRIEG DIE EUPHORIE SO EIN *BEEP* EY ICH *BEEP* DIE WAND TOT DAS IST DER GRÖßTE *BEEP* DER WELT*
*ich wollte KOTBS spielen was soll das alle träume put! ich heule mich ins Hemd hier ich dachte W-A.R wird ein richtiger Knaller aber jetzt dießer *BEEP*??“*



FrontLINE: Wenn man deinen Post von Schimpfwörtern und vulgären Ausdrücken filtert bleibt noch die Aussage übrig, dass du den Knight of the Blazing Sun vermissen wirst. Warum schreibst du das nicht gleich so?

„This is a joke right? Right?“
FL: No, but life goes on. You know that. Right?

„Dann sage ich nur... „Tschüss WAR“...ohne den Spalta werde ichs garnicht erst spielen...und ohne sämtliche Städte gleich 3x nicht.“
FL: Ist das jetzt ein Vorteil für uns oder ein Verlust?

„tja wenn wir pech haben, ist das der anfang vom ende... jetzt werden die zweiflerstimmen erst so richtig laut und mythic laufen die spieler weg... ich bin auch ernsthaft am überlegen ob ich meine CE storniere“
FL: Sieh es positiv: Vielleicht bleiben auch nur alle auf der Strecke die glauben sie wüssten alles und hätten den vollen Durchblick. Typen also die eigentlich niemand in seiner Spielergemeinschaft haben möchte.

„Warhammer wurde so gehyped, das ist weder ein Geheimtipp, noch wird das Spiel ein WoW-Killer. Das wird auch nur mittelmäßiger Mist, wie AoC.“

FL: Wie schon Jack Sparrow sagte: „Aber ihr habt davon gehört...“. Die Abteilung für Werbung und Öffentlichkeitsarbeit macht also nicht wirklich etwas falsch.

„Warhammer wird wegen dem Megahype und enttäuschten spielern scheitern, EA ist da nicht mal so unschuldig dran :)
Anscheinend ist die jetzige Wotlk Beta schon besser spielbar als die War Beta, mal abgesehen von nicht eingebautem Content bzw Fähigkeiten
Das der Server laggt hat mit der Spielbarkeit an sich sehr sehr wenig zu tun“
FL: Deine Kristallkugel erscheint mir wahnsinnig klar. Du solltest bei AstroTV oder ähnlichem anheueren. Ich denke, sogar Myhic oder EA selbst würden für jemanden der so detailliert in die Zunkunft blicken kann eine Menge Geld zahlen. Übrigens, was soll das heißen „laggen beeinträchtigt nicht die Spielbarkeit“? Schonmal mit einem 1000er Ping versucht einen Mob zu töten? Hmmm....





Thema des Monats

„oh schade.. es fängt schon an zu versagen obwohl es nicht mal draußen ist.. aber mal ehrlich leute.. VIER von SECHS ist gigantisch und einfach der todesstoß..goodbye warhammer online.“

FL: Zwei Drittel? Richtig. Aber nur von den Städten. D. h. also von Gebieten, welche zumindest zu Beginn nur von Rollenspielern und Ultrahardcorefans vermisst werden. Solange sie relativ schnell nachgepatched werden: kein Problem.

„Ich finde es krank, wie die WAR fanbois es immer wieder schaffen, selbst Negativmeldungen noch so darzustellen, dass es ja eigentlich was Gutes für das Spiel ist und wir uns alle darüber freuen sollten.“

FL: Du, genau das hab ich mir bei WoW auch immer gedacht.

„Falls die NDA vor Release überhaupt fällt, wird war damit zerstört werden.Was dann alles ans licht kommt....“

FL: Das Fachwissen mancher Personen in der Community erscheint mir sehr mächtig zu sein. Ich persönlich warte lieber auf das Release und lasse dann die Zahlen für sich selbst sprechen, aber das bin nunmal ich...

„War ist von anfangan keine Konkurrenz für WOW!
WoW ist schon Elite gegen das kleine Noobi Spiel War, War ist für mich das schlechteste Online Game überhaupt. Wer WAR zock ist ein Noob, muss mal gesagt werden“

FL: Häh???

„Also was ich da an ingame grafik sehe ist ehrlich gesagt eine Zumutung. „War“ so als Fertig zu titulieren grenzt an Kundenfopperei. 3 Städte raus, Grafische hakler aber drin lassne... uaaah“

FL: Du meinst die im Vergleich zu WoW wahrheitsgemäße Farbgebung? Die realistischen Formen und Größen? Die tollen Partikeleffekte für Feuer oder Zaubereffekte? Die coolen Charaktere? (Sogar Zwerge und Zwerginnen haben Style.) Und das gefällt dir nicht?

„Man muss auch bedenken, daß schon zuvor 12 Klassen gestrichen wurden. Das Spiel hätte ursprünglich 24 verschiedene Klassen haben sollen. 12 wurden entfernt und den Rest hat man gespiegelt. Jetzt wurden wieder Klassen gestrichen.“

FL: Bist du sicher, dass wir von ein und demselben Game sprechen?

„Nö WAR ist schlecht weil das ganze Gameplay einfach nur öde ist, die rollenden Köpfe werden da nur die Konsequenz draus sein. Nur würde ein kleinerer Anbieter vielleicht auch noch ein mieses Game für die restlichen Fanbois weiter entwickeln, diesen Luxus hat man bei EA normalerweise nicht.“

FL: Huh? Ist das nicht unlogisch? Ein riesiger Konzern wie EA sollte im Gegensatz zu einer kleinen Firma kein Geld haben um weiter Support für einige wenige Leute zu leisten?

„vielleicht basteln sie ja an DaoC 2 und Warhammer war nur ein Werbegag ^^“

FL: Dann aber ein guter :-)

[alba]



Nur wer sauber wäscht der
basht!
Bashviel
COLOR PLUS
Und jetzt NEU:
Bashviel Megaperls mit der einzigartigen Bash-Formel. Damit auch hartnäckige Flecken keine Überlebenschance haben.

Marktplatz

Verkaufe Level 1 Ork Spalta! Absolute Rarität! /w havmnyspalta

***

Katapultair eröffnet neue Abschusszonen, mehr Informationen unter: 0800-Katapultair.

***

Wenn schwimmen Schlank macht, was machen Blauwale falsch? Anonym

***

Haben Rad mit unendlichen vielen Ecken erfunden! Viel besser als das Runde! Zu finden bei: WARtungsarbeiten-Tunings

***

Wenn Ballettänzer immer auf Zehenspitzen tanzen, warum nimmt man nicht gleich größere Leute? - weiser, alter Greis aus Altdorf

***

Frau hat mir einen Korb gegeben. Kann damit nichts anfangen. Wer ihn will, melden. Crol

***

Suche verzweifelt Gerüchte-Küche. Anfahrt im Navi ist falsch... Wer Rat weiß, bitte unter nulldreizweineun-siebenzweivier melden.

Wollte mich entschuldigen... habe in der Nordwoodhöhle die Brotspur aufgegessen. Hoffe niemand hat sich verlaufen. Gruß irtzwo

***

Wie merkt man sich die 11880? 11 Mobs umzingelt von 88 Ordlis die mal wieder 0 Skill zeigen.

***

Gebet einer Dunkelelfzauberin vor der nächsten wichtigen Schlacht: Gib mir die Gelassenheit Dinge hinzunehmen, die ich nicht ändern kann. Den Mut, Dinge zu ändern, die ich ändern kann und die Weisheit... oder gib mir einfach etwas verdammte Magie bevor ich mich selbst in die Luft jage!

***

Und wie merkt man sich 0815? 0 Zwerge, 8 Grillfeuer und 15 satte Orks.

***

Warum rücken Orks nur in geschlossenen Reihen hintereinander vor? Damit sie beim Rückzug den Weg finden.

***

Aus der Reihe „Berühmte letzte Worte“: „Ich solo jetzt mal die Bastionstreppe“ (Anm. d. Red.: Viel Glück...)

Was haben Elfen mit Wolken gemeinsam? Wenn sie sich verziehen kann es ein schöner Tag werden.

***

Ich versuch mir das Waaagh abzugewöhnen, hat jemand ein Pflaster? Gruß, Irryx

Was existierte am Anfang? Der Goblin oder der Pilz?

***

Berühmte letzte Worte: „Ich vertraue Katapultair“

***

Zwerge sind dick und Elfen sind doof, aber Zwerge können immerhin abnehmen. Brummbart, Zwerg aus Leidenschaft

***

Die Gildenhalle der Sternengarde wurde von einem Rudel betrunkener Zwerge über Nacht blau angemalt und mit unleserlichen Zeichen beschmiert. Die Täter konnten an Ort und Stelle dingfest gemacht werden da sie ihren Rausch zwischen Bierfässern und Farbeimern ausschliefen. Morek Elfenschlächter, ein Auserwählter des Chaos dazu: „Das hätten wir auch nicht besser hinbekommen.“

Du möchtest auch unbedingt etwas loswerden? Etwas wirklich dringendes? Oder etwas total unwichtiges? So oder so, hier bist du genau richtig! Schreibe einfach eine Email mit deinem Kommentar zum Spiel, über die Welt oder mit dem was dir auch immer wichtig ist an frontline@lod-guild.eu. Dein Kommentar erscheint daraufhin in der nächsten Ausgabe von FrontLINE.

[anmä] [mask] [alba]



Glossar

Unser Glossar dient dazu, dem Standardspieler die Begrifflichkeiten der Warhammer Online Welt, beziehungsweise der allgemeinen MMORPG Welt, nahezubringen. Wir werden in jeder Ausgabe verschiedenste Begriffe von A-Z erläutern.

Damage Dealer die DEFINITION:

Während die Heiler darauf bedacht sind den Gesundheitsbalken zu füllen, verhält es sich mit den Damage Dealern genau umgekehrt. Diese kranken Kampfmaschinen, haben die Aufgabe mit dem Verkauf von reichlich schädlichen Stoffen, bekannt unter dem Pseudonym „Drogen", wie unter anderem DPS dafür zu sorgen das die Gesundheit des Gegners schnellstmöglich schwindet. Der Handel sowie der Besitz dieser Stoffe ist in der gesamten Warhammer Welt illegal. Der Konsum ist jedoch durch ein Einvernehmen zwischen Ordnung und Zerstörung legalisiert worden.

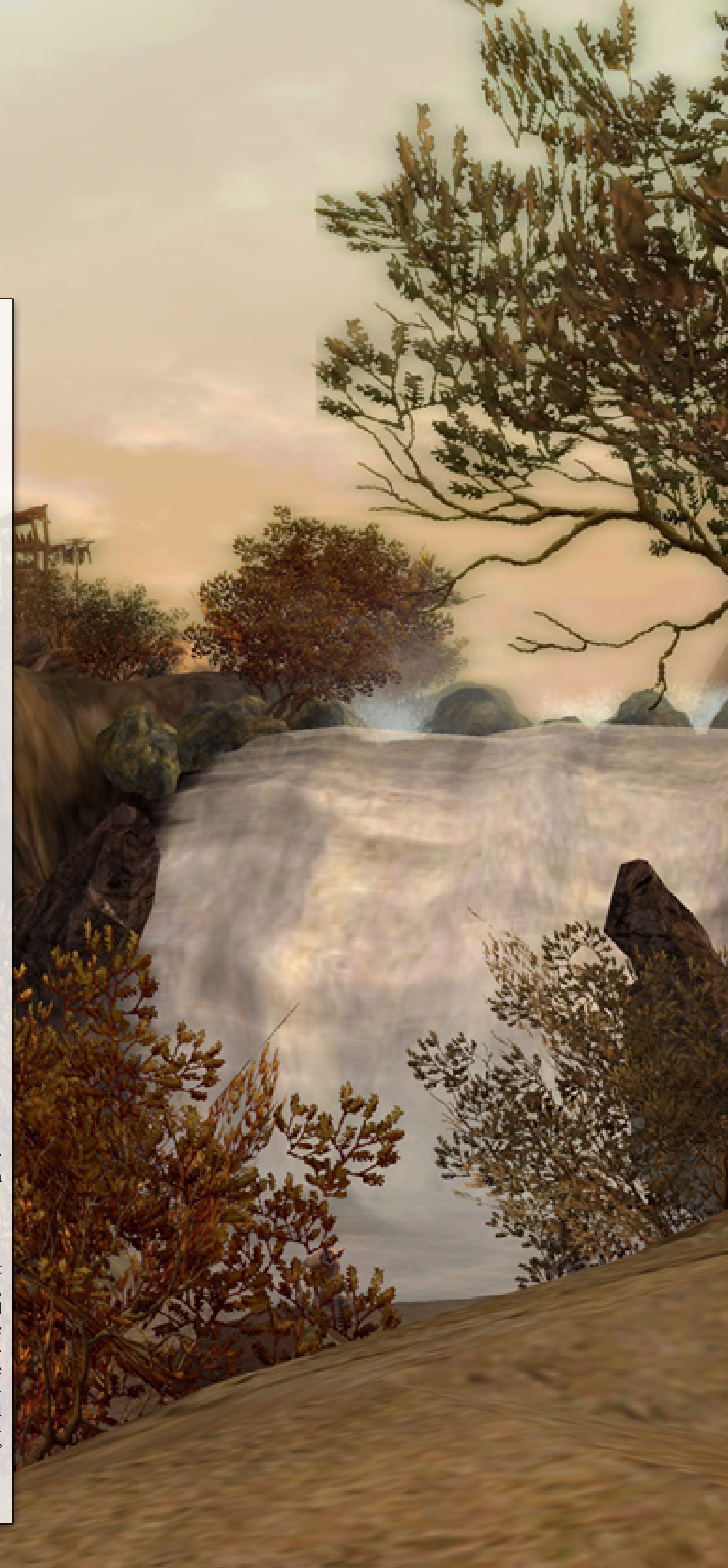
Die Dealer lassen sich nun anhand ihrer Übergabemethoden in mehrere, unterschiedliche Gruppen einteilen. Zum einen wären da die „Dotter", welche ihre Tüten, also die Ware, nur über die Entfernung verkaufen, sie bleiben zudem nur kurz an einem Ort und huschen dann nach dem nächsten Verkauf an eine andere Position. Der zweite Typ bedient sich subtilerer Methoden. Der sogenannte „AoE Damage Dealer" verkauft seine Waren meist indem er in eine Gruppe Käufer rennt und dort innerhalb weniger Sekunden massig Tüten verkauft. Danach zieht er sich sofort zurück.

Auch der „Burst Damage Dealer" setzt auf den schnellen Verkauf bevor er sich schon kurz darauf vor den Gesetzeshütern absetzt. Jedoch sind seine Tüten im Gegensatz zu denen des „AoE Dealers" allesamt weitaus größer. Dies steigert den Gewinn, vermindert das Risiko und erhöht natürlich die Freude beim Kunden.

Damage Dealen die GEFAHREN:

Damage Dealen kann süchtig machen! Wer erst einmal damit angefangen hat, kann nicht mehr so schnell damit aufhören. Man verfällt regelrecht in einen Rausch, ja einen wahren Kampfrausch der immer neue Opfer abverlangt. Man schadet damit nicht nur seiner Umwelt, die Ausrottung zahlreicher Arten ist auf die stetig wachsende Verbreitung von Damage Dealern zurückzuführen, sondern man schadet auch sich selbst. Solange man nur fiese Monster vermöbelt verläuft noch alles in den richtigen Bahnen, aber in immer häufiger auftretenden Fällen wird die eigene Gesundheit aufs Spiel gesetzt. Im Eifer des Gefechtes entwickelt sich während des Kampfrausches ein Tunnelblick der dazu führt, dass man den magischen Kühlwasser Stand aus dem Auge verliert und so über die Stränge schlägt. Die Folgen sind Selbstentzündungen und Überlastungsentladungen die schwere Explosionen mit sich bringen. Die Schäden die dadurch entstehen sind wahrlich kein schöner Anblick und nicht zu vergessen die Schmach und Schande die man erntet. Daher existieren in der Welt von Warhammer verschiedene, teils ehrenamtliche Vereine, wie die ADD, die Anonymen Damage Dealer, welche den Süchtigen helfen. Ob dies den Betroffenen auf lange Sicht helfen kann bleibt abzuwarten...

[mask] & [alba]



IMPRESSUM

Verlag:
WARmup G. v. f. W.

Ihr findet uns direkt an der Front.
But remember: One Step Behind!

Alternativ findet ihr uns auch hier:
http://frontline.lod-guild.eu
#lod-guild | Quakenet

E-Mail:
frontline@lod-guild.eu

Redaktion:
Alexander „Ary“ Bartels *[alba]*
André „Rayon“ Mäder *[anmä]*
Martin „Maddin“ Skwara *[mask]*

Recherche:
Tobias „Bari“ Rager *[tora]*

Grafik & Layout:
Daniel „Pente“ Seehuber *[dase]*

Übersetzung:
Martin „Rowhin“ Eberl *[maeb]*

Anzeigen & Werbung:
Daniel „Pente“ Seehuber *[dase]*

Public Relations:
Oliver „Phexon“ Kösters *[olkö]*

Für Kritik, allgemeines Feedback, Vorschläge, Wünsche etc. schreibt uns eine E-Mail an **frontline@lod-guild.eu**